Abril

GAME • ACELERE COM CRASH NUMA CORRIDA ANIMAL

RECREIO

ISSN 1517-7467 00299
9 771517 746002
R$ 8,95
Ano 6
Nº 299
1/12/2005

GRÁTIS
MAX ROBITS
ROGER KRUM, o último comandante da coleção

GANHE
ROBITS
Para turbinar seus MAXROBITS

www.RECREIOonline.com.br

E AGORA, HARRY?

As forças do mal estão mais poderosas do que nunca. Veja o que o herói vai encarar em **O Enigma do Príncipe**, o penúltimo livro da série

Um guia completo para você entender as misteriosas ligações entre os personagens

TESTE • Harry, Rony ou Hermione: com qual deles você se identifica?

PUC
porque moda
também é
brincadeira

www.puc.com.br
sac@hering.com.br 0800 47 3114 seja um franqueado PUC (11) 3371 4800 www.ciahering.com.br

EDITORA Abril

Para você aprender e se divertir.

que next!

ALMANAQUE RECREIO

GRÁTIS Lanterna superlegal

Edição atualizada 2005

Tudo sobre o Brasil e o mundo

• Estados brasileiros • Cultura popular
• Natureza • População brasileira • Cidadania
• Biografias • Linha do tempo • Continentes
• Países • Religião • Astronomia • Artes

Abril

Que tal descobrir tudo sobre o Brasil e o mundo? Embarque nessa viagem com o ALMANAQUE RECREIO 2005! Com ele você aprende, faz seus trabalhos de escola e ainda se diverte. Corra para a banca e garanta o seu!

Patrocínio: Clubinho Sadia · Almanaque Abril · Recreio

Já nas bancas. Ou pela internet: www.lojaabril.com.br. Pelo telefone: (11) 2199-8881

AQUI TEM

6 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

8 DIVIRTA-SE — **Novidades arrepiantes**
Tudo sobre o novo livro de Harry Potter.

12 FIQUE LIGADO — **Segredos do passado**
As misteriosas ligações entre os personagens.

14 TESTE — **Entre para a turma**
Você se identifica mais com Harry, Rony ou Hermione?

18 BICHOS — **Caçadoras noturnas**
Saiba mais sobre as corujas.

20 FAZENDO ARTE — **Mensageira de papel**
Dobre sua coruja de origami.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 EXPERIÊNCIA — **Você é o cientista**
Faça experimentos com a luz e o som.

28 GAMES — **Pise fundo**
Uma corrida divertida com Crash.

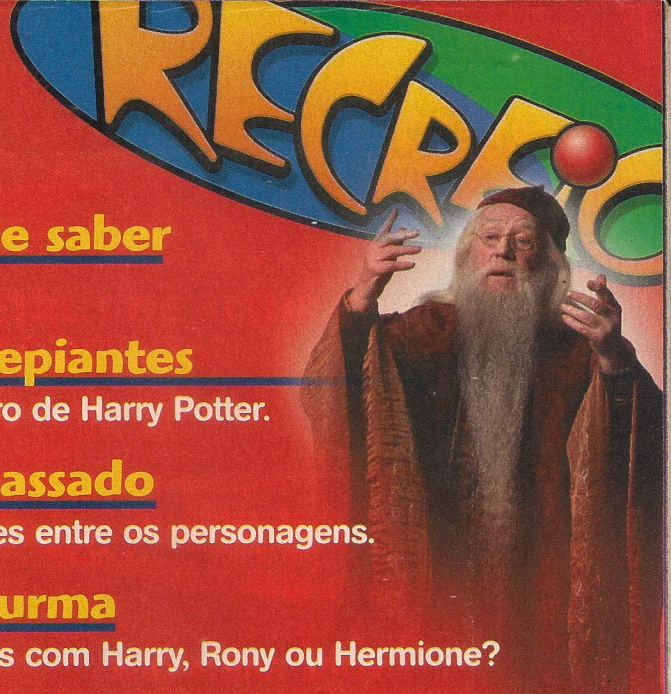
29 32 34 — **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

39 PASSATEMPO — **Enigma**
Descubra o nome dos livros mágicos.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**



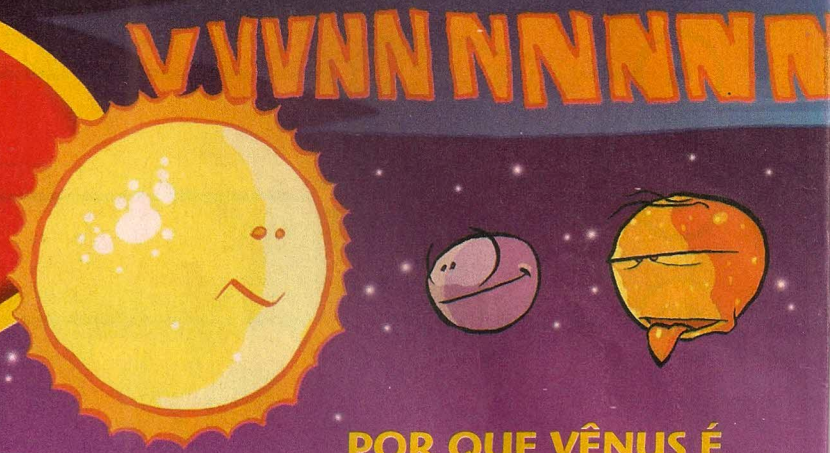
CAPA: HARRY POTTER (DIVULGAÇÃO WARNER BROS)/CRASH (DIVULGAÇÃO)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



VOCÊ SABIA QUE...

A flor mais fedida do mundo é a Titan Arum? Uma representante dessa espécie floresceu recentemente na Alemanha e, além do cheirinho ruim, ficou famosa por ser a mais alta flor que existe, com 2,74 metros de altura! Seu odor lembra o de peixe podre e, por isso, ela tem o apelido de flor-cadáver.

POR QUE VÊNUS É MAIS QUENTE SE MERCÚRIO ESTÁ MAIS PRÓXIMO DO SOL?

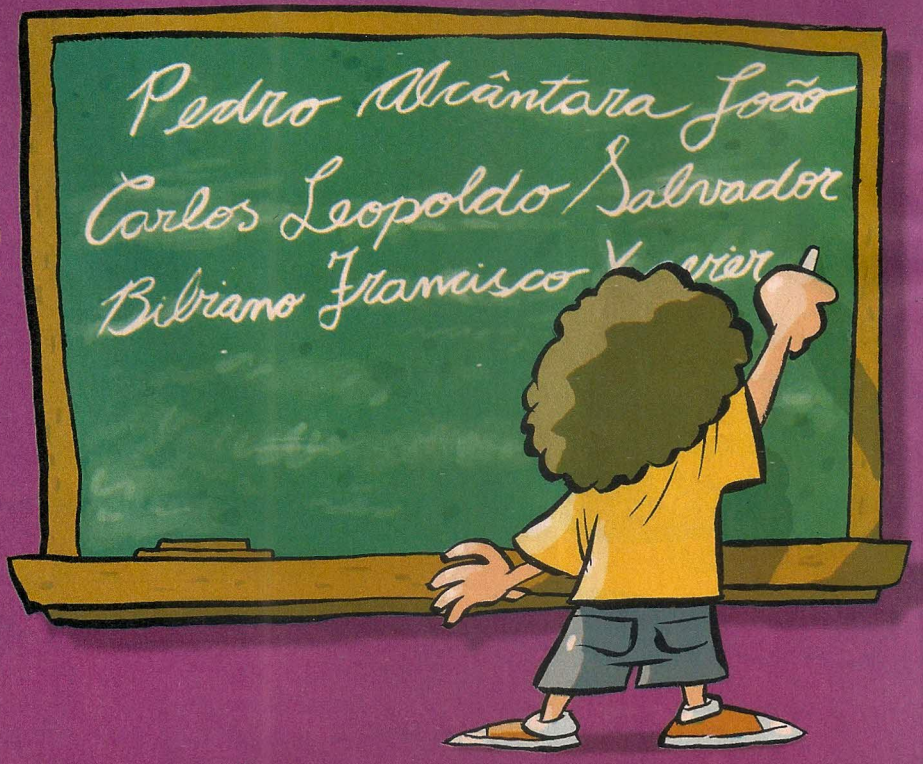
Marina Campello, 10 anos
São Paulo – SP

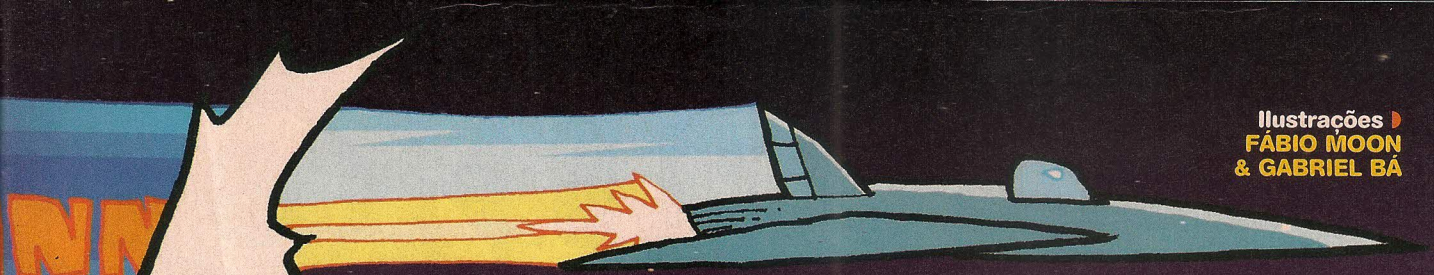
Mercúrio está mais perto do Sol e acabou ficando sem atmosfera, pois a gravidade do Sol atrai todos os gases. Assim, Mercúrio é incapaz de reter calor. Quando o Sol bate, fica quente, mas à noite a temperatura cai muito depressa. Já em Vênus, a atmosfera é bem densa e retém bastante calor. Por isso ele é o planeta mais quente do Sistema Solar.

QUAL É O NOME COMPLETO DE D. PEDRO II?

Anna Caroline
Rio de Janeiro – RJ

Anote porque o nome é bem longo: Pedro Alcântara João Carlos Leopoldo Salvador Bibiano Francisco Xavier de Paula Leocádio Miguel Gabriel Rafael Gonzaga de Habsburgo Bragança. Antigamente os nobres tinham nomes enormes que homenageavam seus antepassados e os santos do dia de seu nascimento.



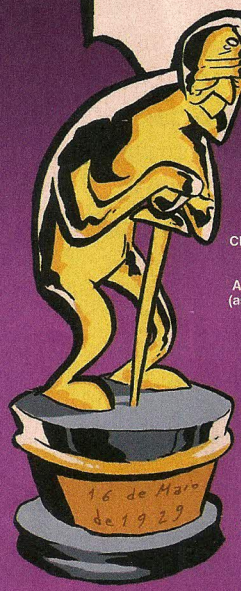


Ilustrações
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

A QUANTOS METROS DE ALTURA FICA A BARREIRA DO SOM?

Henrique Grana, 10 anos
Americana – SP

A idéia de barreira do som não é exatamente a de um muro alto. O som se propaga em todas as direções, através de ondas de pressão que fazem as massas de ar vibrarem, mais ou menos como quando a gente joga uma pedra na água e as ondas se espalham. O som se propaga a uma velocidade de cerca de 1.200 quilômetros por hora, em altitudes médias. Quando um avião ultrapassa a velocidade do som, alcança as ondas de sons que ele próprio produziu e as "empurra" para a frente até formar uma onda superdensa. Quando as ondas à frente do avião chegam ao limite da compactação, elas se rompem. Nesse momento, dizemos que o avião ultrapassou a barreira do som. Em grandes altitudes, onde há menos ar, o deslocamento das ondas quase não acontece. Assim, em torno de 90 quilômetros de altura, é possível dizer que o som praticamente não se propaga mais, pois quase não existe mais ar nessas altitudes.



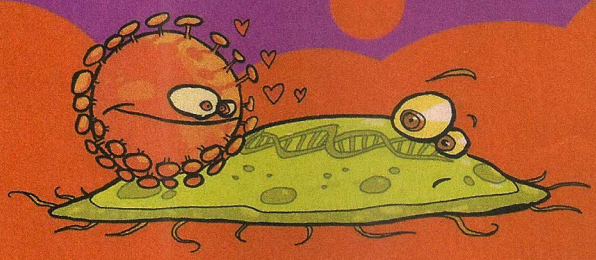
CONSULTORIA:
CLÁUDIO H. FURUKAWA (físico do Instituto de Física da USP), ALEXANDRE CHERMAN (astrônomo da Fundação Planetário da Cidade do Rio de Janeiro) e VIVIAN H. PELIZZARI (professora do Laboratório de Microbiologia Ambiental do Instituto de Ciências Biomédicas da USP).

FONTES:
MUSEU IMPERIAL – PETRÓPOLIS, http://www.oscar.com e http://cienciahoje.uol.com.br/ controlPanel/materia/view/2578

DESDE QUE ANO EXISTE O OSCAR? DE QUEM FOI A IDÉIA?

Patrícia dos Santos D. do Prado
Por e-mail

A primeira cerimônia aconteceu no Hollywood Roosevelt Hotel, no dia 16 de maio de 1929, na mesma época em que surgiram os filmes falados. A idéia de criar o Oscar (dizem que esse nome foi um apelido dado por um diretor que achava que a estátua parecia seu tio Oscar) foi da Academy of Motion Picture Arts and Sciences dos Estados Unidos, uma organização que tem como objetivo o desenvolvimento das artes e das ciências do cinema.



UM VÍRUS CONSEGUE INFECTAR UMA BACTÉRIA?

Guilherme Versiani Raposo, 5 anos
Vitória – ES

Sim, pois o vírus é um tipo de parasita que se fixa às células. Ele considera qualquer tipo de célula uma boa "casa": pode ser uma célula humana, animal, de plantas ou mesmo de organismos unicelulares como as bactérias. O vírus usa a informação genética da célula onde se instalou para se multiplicar e formar novas partículas virais.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ FÁBIO BERTOLOZZI

BRUXOS

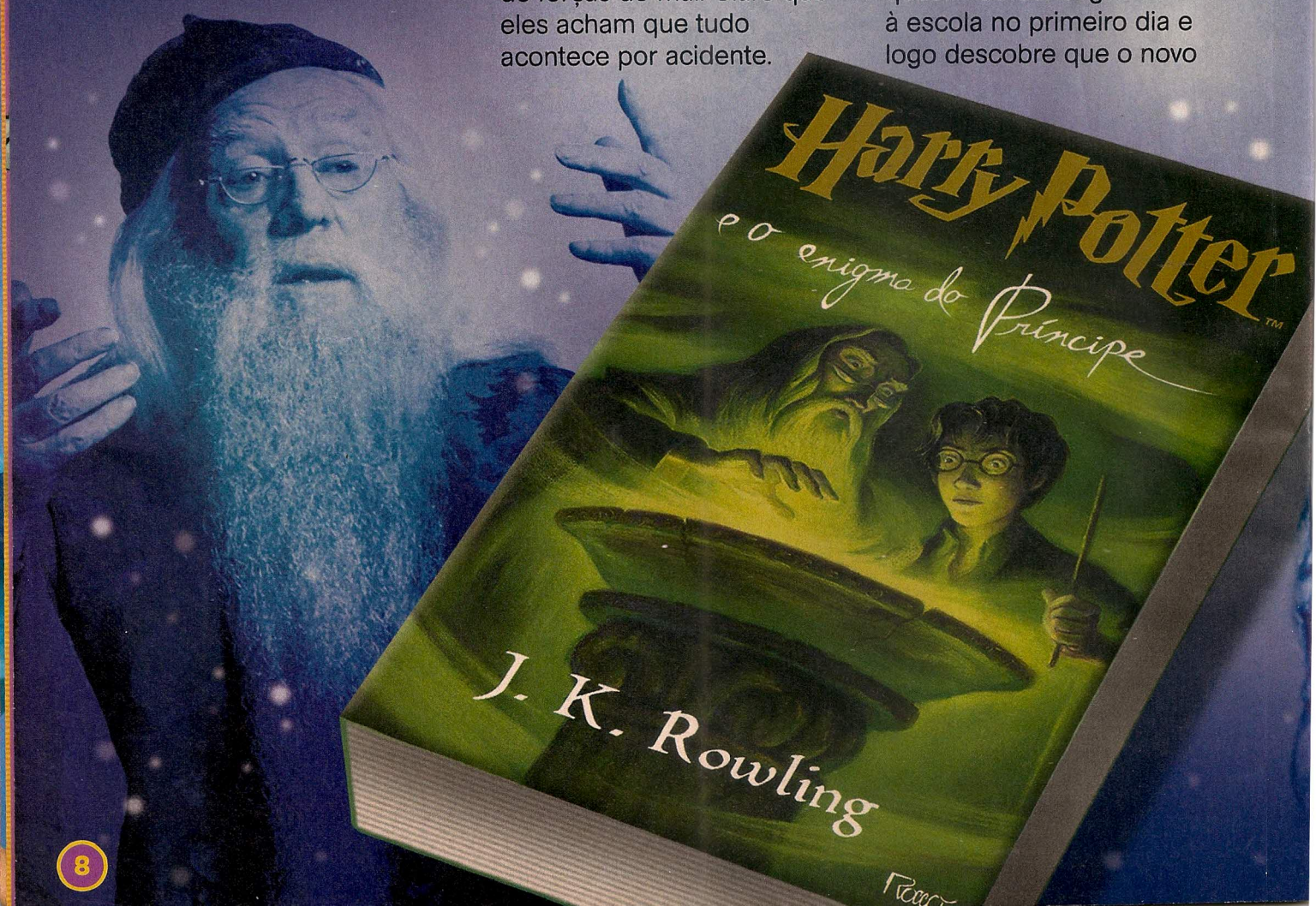
Saiba mais sobre o livro Harry Potter e o Enigma do Príncipe e fique por dentro das últimas novidades da luta do bruxinho contra Você-Sabe-Quem.

Um príncipe misterioso, segredos sinistros, conversas suspeitas e acontecimentos inacreditáveis. O bruxo Harry Potter e sua turma estão de volta no livro **Harry Potter e o Enigma do Príncipe**, uma aventura com disputas aterrorizantes.

As coisas não vão nada bem no mundo dos bruxos. Todos estão com medo e vários feiticeiros sumiram. Parece que os trouxas também estão sofrendo conseqüências da presença de forças do mal. Claro que eles acham que tudo acontece por acidente. Mas não é bem assim.

A situação é tão grave que a nova história começa já com um encontro entre um novo Ministro da Magia e o Primeiro-Ministro da Inglaterra, dos trouxas. Na verdade, até o pessoal do Ministério está confuso. Ninguém sabe o que fazer e, por isso, a autoridade máxima dos bruxos está mandando para Azkaban até mesmo gente inocente.

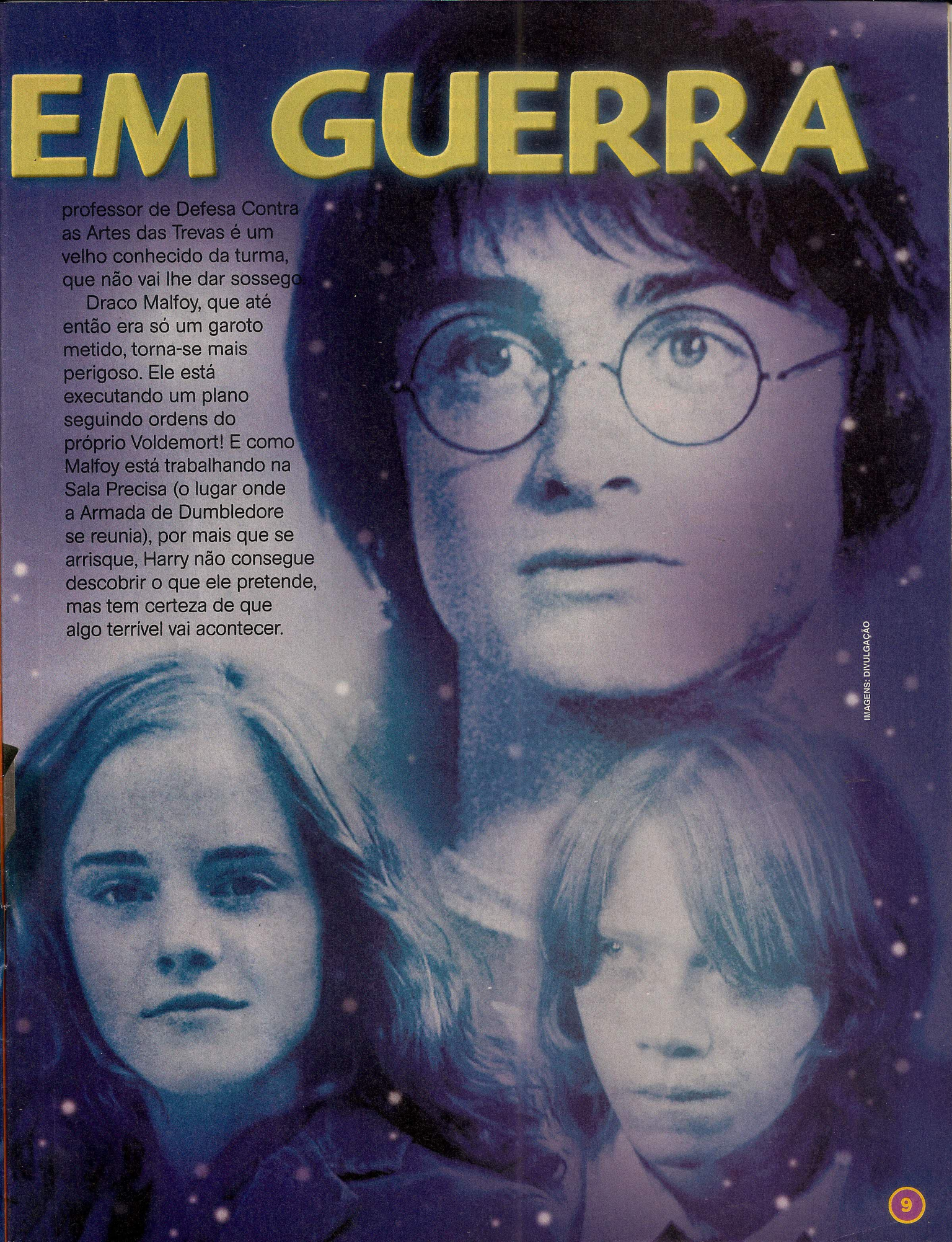
O clima em Hogwarts também é tenso. Harry quase não consegue voltar à escola no primeiro dia e logo descobre que o novo



EM GUERRA

professor de Defesa Contra as Artes das Trevas é um velho conhecido da turma, que não vai lhe dar sossego.

Draco Malfoy, que até então era só um garoto metido, torna-se mais perigoso. Ele está executando um plano seguindo ordens do próprio Voldemort! E como Malfoy está trabalhando na Sala Precisa (o lugar onde a Armada de Dumbledore se reunia), por mais que se arrisque, Harry não consegue descobrir o que ele pretende, mas tem certeza de que algo terrível vai acontecer.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

O lado bom da história

Bruxos do bem como Remo Lupin, os Weasley e Ninfadora Tonks, sempre liderados por Dumbledore, continuam tentando impedir que Você-Sabe-Quem domine o mundo.

E desta vez Harry participa das missões. Ao lado de Dumbledore, ele revê lembranças sobre Voldemort, descobre como foi a infância dele e o que aconteceu depois de sua saída da escola e vai acabar sabendo o que ele fez para não morrer totalmente.

Desconfiadíssimo de Draco e Snape, Harry está alerta, mas se envolve em uma trama perigosa ao pegar um antigo livro emprestado na escola. Ele segue as anotações que indicam formas novas de preparar poções, mesmo sem saber quem foi o dono do livro, um bruxo que se identifica como Príncipe.

Rony e Hermione estão mais preocupados em brigar entre si e, como todo mundo, acham que Harry está exagerando em suas suspeitas. Isso até que a Marca Negra apareça exatamente sobre Hogwarts, causando pânico.

Apesar do clima de suspense, há divertidas aulas de aparição, festas meio ridículas e partidas de quadribol diferentes. Ah, e também muita gente apaixonada, pois a turma descobre poções do amor. O romance toma conta da história: Fleur se casa com um Weasley, Rony e Mione mostram seus sentimentos e Harry descobre que gosta de uma garota que já conhecia faz tempo.

Para desvendar esses e outros segredos, vale a pena vibrar com as revelações surpreendentes de cada capítulo do livro.

A Pedra Filosofal

Harry mora num quartinho embaixo da escada da casa de seus tios e tem uma rotina bem chata, até que algo estranho acontece: de repente começam a chegar milhares de cartas para ele, entregues por corujas. No dia de seu aniversário de 11 anos, Harry descobre que é um bruxo muito famoso, o único que conseguiu

A Câmara Secreta

Harry ouve vozes e descobre que, assim como Você-Sabe-Quem, é capaz de falar a língua das cobras. Enquanto isso, vários alunos (até Hermione) são petrificados porque a Câmara Secreta foi aberta. Os amigos encontram o diário de um garoto chamado Tom Riddle no banheiro da Murta-Que-Geme e desvendam

O Prisioneiro de Azkaban

Depois de inflar a tia Guida, Harry foge da casa dos tios e viaja no Nôitibus Andante. Logo ele fica sabendo que um perigoso prisioneiro de Azkaban fugiu. Seu nome é Sirius Black e, para o azar de Harry, ele é seu padrinho. Dizem que foi Sirius quem revelou a Voldemort o esconderijo dos pais de Harry. A caminho da escola, a turma

VIRA-TEMPO

Relembre o que aconteceu nas aventuras anteriores.

deter o perigoso Lorde Voldemort e resolve aceitar o convite para estudar em Hogwarts. Lá aprende mais sobre o mundo dos bruxos e pela primeira vez na vida faz dois grandes amigos: Hermione Granger e Rony Weasley. Juntos, os três vão deter uma pessoa guiada por Voldemort para roubar a Pedra Filosofal, que pertence a Nicolau Flamel. Ela garante vida eterna e dá a quem a possuir o poder de transformar tudo em ouro.

segredos da escola. Harry e Rony entram na Câmara Secreta pelo banheiro, encontram Gina inconsciente e descobrem que ela abriu a Câmara a pedido do diário. Tom Riddle é o nome verdadeiro de Voldemort, que quer voltar. Ele tenta matar Harry, mas o menino é salvo pela fênix de Dumbledore. O diário é destruído. É nesse livro também que Harry ganha um aliado: o elfo doméstico Doby, que pertence aos Malfoy.

conhece um novo professor de Defesa Contra as Artes das Trevas, que ajuda Harry a se recuperar do encontro com dementadores, os guardas de Azkaban que sugam a felicidade das pessoas. Depois de muito mistério e muitas aulas, Harry, Rony e Herminone descobrem que Sirius é do bem. Quem traiu os pais de Harry foi Pedro Pettigrew, que é animago. Com o Vira-Tempo, a turma ajuda Sirius a fugir, já que ninguém acreditaria que ele é inocente.

O Cálice de Fogo

Todos estão empolgadíssimos com a final da Copa Mundial de Quadribol, mas de repente aparece no céu a Marca Negra, o sinal de Voldemort que apavora os bruxos. A grande aventura fica por conta do Torneio Tribruxo, que acontecerá entre estudantes de Hogwarts, Durmstrang e Beauxbatons. Um aluno de cada escola fará parte e eles serão escolhidos pelo Cálice de Fogo, que escolhe ainda uma quarta pessoa: Harry Potter. Depois de provas muito radicais, Harry é o grande vencedor e se encontra pela primeira vez cara a cara com Voldemort, que recuperou sua forma humana. Apesar disso, o Ministro da Magia se recusa a acreditar na história. Nesse livro, a turma também tem de agüentar as terríveis mentiras da jornalista Rita Skeeter, além de conseguir um par para o baile.

A Ordem da Fênix

Voldemort reaparece com força total. Sirius, Lupin, os Weasley, Ninfadora Tonks, Olho-Tonto Moody e até o professor Snape se unem à Ordem da Fênix, organização secreta que luta contra Você-Sabe-Quem. O Ministério da Magia se recusa a acreditar que ele esteja de volta e interfere na Escola de Hogwarts, indicando uma nova professora que até substitui Dumbledore na direção da escola por um tempo. Como não podem participar ativamente da Ordem da Fênix, os três amigos fundam a Armada de Dumbledore, que reúne alunos para treinar feitiços contra as Artes das Trevas. Luna Lovegood, filha do dono de uma revista, e Cho Chang, a paquera de Harry, fazem parte do grupo, junto com outros estudantes. Tanto esforço não é à toa, já que esse é um dos livros mais sombrios da série.

E O FUTURO?

A autora J. K. Rowling anunciou que o sétimo livro seria o último. Confira boatos malucos (ou nem tanto) sobre o final da história:

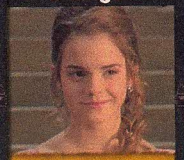
- O pai de Harry estaria vivo. No passado, ele e Lupin teriam trocado de corpos e Lupin teria morrido no corpo de Thiago. Isso explicaria como foi preservada a chave do cofre dos Potter em Gringotes, a origem da capa da invisibilidade e o patrono de O Prisioneiro de Azkaban.
- Apesar dos acontecimentos recentes, há quem diga que a batalha final será entre Voldemort e Dumbledore. Outros acham que o diretor vai preparar o terreno para que Harry encare o vilão.
- Draco Malfoy pode mudar de lado e virar um aliado de Harry.
- Tia Petúnia tem um segredo: ela foi aluna de Hogwarts.
- Talvez a história não termine no sétimo livro. Numa entrevista, quando falaram no assunto, a autora disse: "Nunca vou dizer nunca, porque quando faço isso quebro a promessa no momento seguinte".
- E você, o que acha que vai acontecer com Harry e sua turma no último ano em Hogwarts? Entre no site **www.recreionline.com.br** e escreva seu final para as aventuras de Harry Potter.

FIQUE LIGADO

RELAÇÕES MISTERIOSAS

Desvende as ligações que existem entre os personagens da série.

Hermione Granger



A melhor aluna da turma, livra os amigos de muitos perigos.

Harry Potter

Ele é muito poderoso e tem pontos em comum com Voldemort. Já o venceu num confronto, por isso é o principal alvo do vilão.

Rony Weasley

O amigão de Harry descobre seus próprios talentos.

Percy Weasley

Trabalha com o Ministro da Magia e afastou-se da família.

Gina Weasley

Ela já encarou missões difíceis e gosta muito de Harry.

Fred e Jorge Weasley

Os gêmeos têm sua própria loja de feitiços malucos.

Carlinhos e Gui Weasley

Os irmãos mais velhos de Rony. Gui namora a jovem Fleur.

Sra. Granger

Ela é dentista e trouxa, mas valoriza os poderes da filha.

Sr. Granger

É dentista e não quer que a filha use magia no mundo trouxa.

Lilian Potter

Filha de trouxas, era ótima bruxa. Morreu para salvar Harry.

Thiago Potter

Tinha uma turma agitada. Era animago e virava um cervo.

Arthur Weasley

Ele é primo distante de Sirius e adora inventos trouxas.

Molly Weasley

Generosa, ela acolhe Harry e adora filhos e amigos em casa.

SEGREDOS ANTIGOS

No livro Harry Potter e O Cálice de Fogo e no livro O Enigma do Príncipe, você vai perceber, junto com o bruxinho, que investigando o passado é possível fazer grandes descobertas. Fique atento às informações, veja como os personagens estão ligados e vá reunindo pistas importantes para descobrir o final dessa história eletrizante.

Neville Longbottom

Ele pode estar ligado a uma profecia sobre

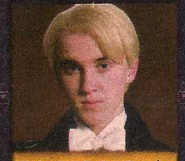
Remo Lupin

É lobisomem. Já ajudou Harry e foi professor

Sirius Black

Era o padrinho de Harry e foi atacado por

Draco Malfoy



Primo distante de Sirius. A cada dia, torna-se mais perigoso

Ninfadora Tonks

Auror, ela é prima distante de Sirius e direta de Draco.

Franco Longbottom

Um auror que foi ferido pelos Comensais. Vive no St. Mungus.

Alice Longbottom

Também era auror e foi atacada pela turma do mal.

Pedro Pettigrew

Traiu os amigos. Era animago e aparecia como Perebas.

Sra. Black

Mãe de Sirius e de Régulo, que foi Comensal da Morte e morreu.

Sr. Black

O pai de Sirius e de Régulo. Não se sabe muito sobre ele.

Belatriz Lestrange

Prima de Sirius e irmã de Narcisa e de Andrômeda. Saiu de Azkaban.

Lúcio Malfoy

Era Comensal da Morte e fingiu afastar-se das forças do mal.

Narcisa Malfoy

Prima de Sirius, é casada com Lúcio Malfoy e mãe de Draco.

Ted Tonks

Um trouxa que se apaixonou pela bruxa Andrômeda.

Andrômeda Tonks

Casou-se com um trouxa e foi banida da família Black.

Tom Servolo Riddle

Mais conhecido como Voldemort. Cresceu num orfanato de trouxas e foi levado à escola por Dumbledore, mas logo revelou-se perverso.

Fineus Nigellus

O tataravô de Sirius foi um péssimo diretor de Hogwarts.

Minerva McGonagall

É a vice-diretora de Hogwarts e professora de Transfiguração.

Rúbeo Hagrid

Foi expulso de Hogwarts, mas agora trabalha na escola.

Severo Snape

Foi Comensal da Morte e ainda é amigo de Narcisa Malfoy.

Tom Riddle

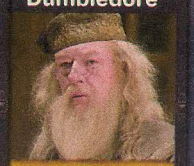
Era um trouxa que morava perto da família Gaunt.

Merope Gaunt

Foi desprezada pela família e morreu logo após dar à luz.

ESCOLA DE MAGIA E BRUXARIA DE HOGWARTS

Alvo Dumbledore



Ele orienta e protege Harry e luta contra as forças do mal.

Sr. Snape

Não se sabe nada sobre ele, apenas que era um trouxa.

Sra. Snape

Veio de uma família de bruxas e foi ótima aluna de Poções.

Sra. Gaunt

Não há registro de informações sobre a avó do terrível vilão.

Sr. Gaunt

Avô de Você-Sabe-Quem. Usava o anel de Slytherin.

Salazar Slytherin

Não queria descendentes de trouxas em Hogwarts.

Godrico Gryffindor

Recebia na escola todos com talento para aprender magia.

Helga Hufflepuff

Possuía uma taça de ouro com poderes muito especiais.

Rowena Ravenclaw

Uma poderosa amiga de Helga que ajudou a criar a escola.

LEGENDA

- Laços familiares
- Parentesco distante
- Amizade
- Relações de trabalho
- Ligações secretas

TEXTO › JULIA MOIÓLI

IMAGENS DIVULGAÇÃO

TESTE

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustração ▸ MAURO SOUZA

HARRY, RONY OU HERMIONE

QUAL DELES TEM MAIS A VER COM VOCÊ?

Descubra com que personagem da turma você se identifica.

1 No acampamento com a turma, acaba a pilha da lanterna. Então, você:

- Raspa duas pedras para tentar fazer fogo.
- Reclama da sua falta de sorte e procura um fósforo.
- Pega o manual de escoteiro e segue os passos para fazer uma fogueira.

2 O que deixa você mais preocupado?

- Encontrar um animal venenoso.
- Ir mal na escola.
- Não conseguir ajudar seus amigos.

3 Que tipo de presente você costuma ganhar de sua família?

- Livros.
- Roupas.
- Brinquedos.

4 Num jogo, seus amigos dizem que você está jogando errado. O que faz?

- Insiste que está certo.
- Pega o manual de instruções e prova que tem razão.
- Fica na dúvida.

5 O momento mais legal do Natal é:

- A hora de trocar os presentes.
- Montar a árvore, preparar a festa e curtir as tradições dessa época.
- Ficar junto.

6 Quando o assunto é esporte, você:

- Prefere só assistir.
- Gosta, mas nem sempre se sai bem.
- Adora e até faz parte da equipe da escola.

7 Em uma brincadeira de esconde-esconde, você:

- Planeja uma estratégia.
- Se arrisca, mas chega ao pique.
- Fica investigando o melhor momento para aparecer.

8 Você fica de mau humor, quando:

- Sabe que foi mal numa prova.
- Dizem que você exagera nas suas histórias.
- Falam mal de um dos seus amigos.

9 Se um amigo está mal na escola, você:

- Estuda com ele.
- Diz que ele deveria ter estudado mais e oferece ajuda.
- Fala com ele e o incentiva a melhorar.

10 Para você, as férias são:

- Legais, porque você tem tempo de ler.
- Chatas, porque você fica longe da turma.
- A melhor época para ficar com a família.

11 Se pudesse fazer um feitiço, gostaria de usá-lo para:

- Garantir boas notas.
- Ser um campeão dos esportes.
- Desvendar mistérios.

12 O que faz quando chega em casa e percebe que seu livro de matemática não está na mochila?

- Fica tranqüilo. Ele deve ter ficado na escola, como na semana passada!
- Tenta se lembrar dos locais aonde foi e vai procurá-lo.
- Fica zangado, pois sabe que só pode ser brincadeira de alguém. Afinal, você nunca esqueceria um livro.

IMAGEM: DIVULGAÇÃO

RESULTADO

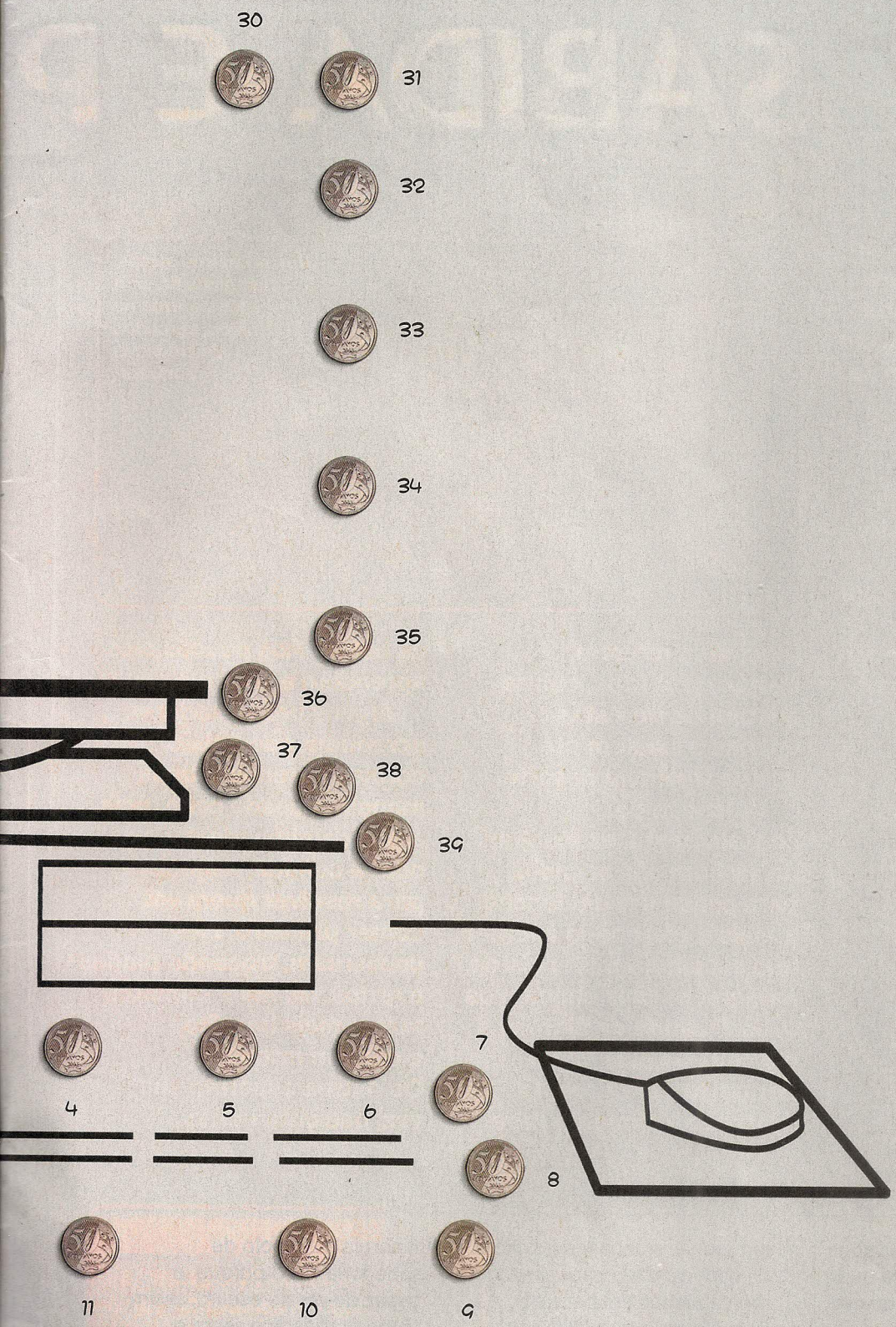
Se marcou mais ☐
Dedicado na escola e craque em adivinhação, você tem as características da **Hermione**. Assim como ela, dá o melhor de si em qualquer atividade e se esforça para ajudar os amigos. Em geral se sai bem em tudo o que decide fazer, mas não vale ficar exibido por isso, certo?

Se marcou mais ◆
Você é superdesligado e esquecido. Mas como o **Rony**, é um amigão que está sempre por perto. Uma dica para não ficar com tão reclamão quanto Ron: tente não levar as brincadeiras dos amigos tão a sério e aprenda a aceitar as críticas, que podem ser uma dica para você melhorar.

Se marcou mais ▽
Determinado e aventureiro, você é um amigo legal como **Harry**. Como o herói, às vezes você se torna bem teimoso e se irrita demais quando discordam de você. Por isso, tente pensar duas vezes antes de perder a paciência com a turma, afinal eles são amigões!

É POUPANDO QUE VOCÊ CONQUISTA O QUE SEMPRE QUIS.

Peça para seus pais abrirem uma Poupança da CAIXA e ganhe um kit d



Força X, com a camiseta e uma cadernetinha exclusiva.

POUPANÇA DA CAIXA

CAIXA

Para você. Para todos os brasileiros.

SABIDA E P

Texto ◗ NOÊMIA LOPES

Descubra tudo sobre a coruja, uma caçadora

Após um dia de sono, as corujas se preparam para sair, em plena madrugada, quando outros bichos estão dormindo e a concorrência nas caçadas é menor. Elas ficam paradas, de olhos bem abertos e ouvidos atentos. Quando percebem um movimento, voam perto do solo e mergulham silenciosamente para capturar o jantar.

Há mais de cem espécies de **várias cores** e tamanhos.

FOTO: H. SPICHTINGER / ZEFA / CORBIS / STOCK PHOTOS

Nos primeiros meses, os bebês ficam o tempo todo no ninho, cercados de cuidados e mimos.

FOTO: DANIEL J. COX / CORBIS / STOCK PHOTOS

Algumas preferem climas mais frios, outras gostam de florestas úmidas e existem até as que vivem no deserto.

Na época do acasalamento, os machos capricham nas caçadas, para conseguir um lanche a mais e oferecê-lo à fêmea que escolheram. Depois do namoro, os dois chocam os ovos. Quando os filhotes nascem, os pais ficam por perto para garantir proteção e alimento para **os bebês**. Aos poucos eles aprendem a voar e a caçar.

Alguns pesquisadores acreditam que bebês corujas aprendem boas maneiras desde cedo, pois, antes da chegada dos pais com a comida, negociam para resolver quem vai comer primeiro. Eles conversam, trocando piados e gritos. Os mais famintos fazem mais barulho e comem primeiro. Os outros esperam sua vez, pacientemente.

VOCÊ SABIA QUE...

- As corujas emitem vários sons para se comunicar? Para ouvir, acesse **www.sandiegozoo.org/animalbytes/t-owl.html**.
- No Brasil, há 18 espécies de coruja? As mais conhecidas são a suindara, que faz ninhos em torres de igrejas ou casas abandonadas, a orelhuda, que tem penas alongadas no alto da cabeça, e a buraqueira, que monta ninhos em buracos.
- Para alguns povos, elas são sinal de má sorte? É que elas foram símbolo de bruxarias e de maldições por muito tempo, só porque costumam sair para caçar durante a noite.
- A coruja é símbolo de sabedoria? Isso porque é capaz de ver no escuro, assim como os filósofos vêem e entendem coisas que a maioria das pessoas não consegue perceber. Na Grécia antiga, Atena, a deusa da razão, era representada por uma coruja.

ODEROSA

muito bem equipada.

Os **ouvidos** estão escondidos nas laterais da cabeça. Um deles fica mais alto do que o outro e, com essa diferença, a coruja calcula a altura e a distância das presas. Sua audição é apurada. Ela ouve os passos de um rato a 23 metros de distância! Quando está caçando, move as penas da face de modo a deixá-las com o formato de uma antena parabólica, que amplifica os sons.

Os **olhos** grandes, bem na frente da face, são voltados para a mesma direção e garantem maior nitidez de visão, mas só deixam ver o que está bem à sua frente.

O **bico** duro, forte, curto e com a ponta curvada para a frente ajuda a agarrar e dilacerar presas. Algumas espécies o utilizam para cavar buracos.

O **pescoço** tem uma mobilidade impressionante. Ela pode girar totalmente a cabeça para seguir o movimento das presas.

As **asas** leves e arredondadas são cobertas por penas bem macias. Podem ter de 30 centímetros a 2 metros, dependendo da espécie.

As **penas** são macias como veludo e permitem um vôo silencioso. Em algumas espécies de regiões geladas, a cobertura de penas é mais grossa para manter o corpo aquecido. As penas das pernas protegem contra mordidas de cobras e de ratos.

CONSULTORIA: JACQUES MARIE EDME VIELLIARD (ornitólogo da Universidades Estadual de Campinas) e LUÍS FÁBIO SILVEIRA (ornitólogo do Instituto de Biociências e do Museu de Zoologia da USP).

A ficha do bicho

Altura ▸ de 13 a 71 centímetros.
Peso ▸ de 42 gramas a 4 quilos.
Tempo de vida ▸ cerca de 20 anos.
Número de ovos ▸ de 2 a 6.
Alimentação ▸ ratos, besouros, sapos, rãs, pássaros, cobras e peixes.
Onde vive ▸ em todos os continentes, menos na Antártida.

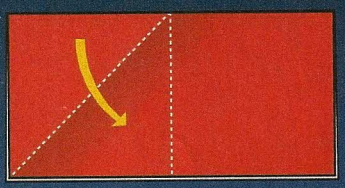
FOTO: GETTY

Faça uma coruja de origami e envie mensagens secretas para sua turma.

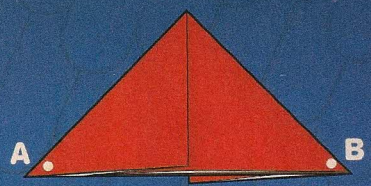
MAGIA DE PAPEL

Você vai precisar de:

- 1 quadrado de **papel**
- 1 **tesoura** sem ponta

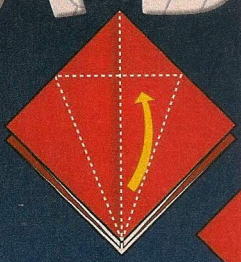


1 Dobre o papel ao meio e depois na metade de novo para fazer o vinco.

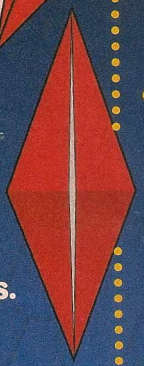


2 Dobre uma ponta até o vinco que acabou de fazer e a outra para trás. Vai ficar assim.

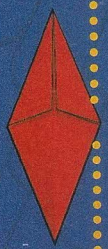
3 Agora, coloque o dedo por dentro da figura e junte as pontas A e B dobrando o papel. A figura vai ficar assim.



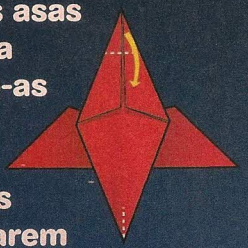
4 Dobre as laterais até o meio e a ponta de cima para vincar. Leve a ponta de baixo para cima usando os vincos. Faça o mesmo do outro lado.



5 Dobre as pontas de cima para baixo. Então, dobre as laterais de cima até o meio, como na figura, e faça o mesmo do outro lado.



6 Abras as asas da coruja puxando-as para os lados. Dobre-as para ficarem esticadas.



7 Dobre a cabeça para baixo e depois para cima. Dobre mais uma vez para baixo. Faça dois picotes com a tesoura como mostra a figura.

FOTOS: LÉO FELTRAN

AVENTUREIROS DO ESPAÇO

Descubra por que os robôs astronautas passeiam por lugares onde o homem nunca esteve.

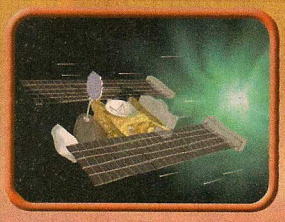
Planejar uma viagem para o espaço é complicado. Além de fazer preparativos técnicos, é preciso pensar muito bem na alimentação do astronauta, em sua saúde, nas roupas mais adequadas, em seu conforto e sua segurança. Isso sem contar que deve ser superchato ficar um tempão no espaço, sentindo saudades da família e dos amigos.

Robôs astronautas já não causam tantas preocupações. Eles não precisam de comida ou oxigênio, são construídos para repetir a mesma tarefa quantas vezes for necessário e podem realizar atividades perigosas, sem correr riscos. É por isso que os robôs são cada vez mais são usados em missões espaciais.

Os robôs astronautas são montados especialmente para estudar o espaço e possuem dispositivos de locomoção adequados para o lugar onde vão trabalhar. Podem ter esteiras para deslizar ou rodas especiais. Já estão em desenvolvimento protótipos capazes de voar pela atmosfera de outros planetas para estudá-los.

Os robôs espaciais "enxergam" com câmaras que funcionam como olhos, gravam e enviam imagens e filmes para os cientistas que estão na Terra. Seus sensores também captam dados do ambiente, como ondas de energia e informações sobre campos magnéticos.

Com tantas habilidades e muita experiência na profissão, os robôs astronautas devem acompanhar de perto os humanos em suas próximas viagens espaciais.



ASTARDUST
Foi o primeiro robô a ser enviado a um cometa e vai trazer pedaços dele para serem estudados na Terra.

MARS ROVERS
Esse robô percorreu a superfície de Marte para recolher informações e imagens.

Misture seus MAXROBITS com seus ROBITS e crie incríveis robôs.

ROBONAUT
Ele tem o formato de um astronauta humano e vai ficar na Estação Espacial Internacional para investigar o ambiente.

Fonte: www.nasa.gov
IMAGENS DOS ROBÔS DA NASA:
http://www-robotics.jpl.nasa.gov/systems/index.cfm

Você curte robôs? Então não perca.
MAX ROBITS
Toda quinta na RECREIO!
www.RECREIONLINE.com.br

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

Cadê?

Resposta na página 42.

Vista seu casaco mais quentinho e visite esta turma de pingüins para encontrar as figuras em destaque.

TCHAC

EXPERIÊNCIA

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

VIRE CI

Cientistas fazem pesquisas e cálculos para entender o mundo. Além disso, realizam experimentos, ou seja, testes práticos. Assim, observam, ouvem e fazem comparações, que ajudam a explicar vários tipos de fenômenos e a criar invenções importantes.

Siga o modelo e faça fichas para cada experiência. Compare suas anotações e tire suas conclusões, como um cientista de verdade.

PRENDA O SOM

Você vai precisar de:

- 1 **despertador**
- **caixa** de papelão
- **papel** de presente
- **plástico-bolha**
- 1 **toalha** de banho

1 Prepare o despertador para tocar em cinco minutos. Coloque-o na caixa e tampe. Quando ele tocar, anote como foi o som que ouviu.

2 Abra a caixa, programe novamente o despertador para tocar em mais ou menos cinco minutos. Embrulhe-o com papel de presente e anote novamente. Faça o mesmo com cada um dos outros materiais da lista.

SOM

MATERIAIS	DESCRIÇÃO DO SOM
relógio	
caixa de papelão	
papel de presente	
plástico-bolha	
toalha de banho	

DE OLHO NA LUZ

Você vai precisar de:

- 1 **lanterna**
- 1 folha de **papel-toalha**
- 1 pedaço de **filme plástico**
- 1 folha de **papel sulfite**
- 1 **cartolina** preta
- **tecido** grosso escuro
- 1 pedaço de **papelão**

1 Tampe a frente da lanterna com uma folha de papel-toalha. Ligue a lanterna e observe. Desligue e anote o resultado.

2 Repita o experimento com os outros itens e anote em sua fichinha todos os resultados.

CONSULTORIA: CLÁUDIO FURUKAWA
(professor do Instituto de Física da USP).

ENTISTA

Vá para seu laboratório e descubra como o som e a luz viajam.

O que acontece?

O som se propaga em forma de ondas invisíveis que viajam pelo ar. Quando alguém ou algo emite um som, cada molécula que compõe o ar passa a vibrar e transmite essa vibração para as moléculas vizinhas e assim por diante. Assim, ele não tem como se propagar no vazio, onde não há um meio como o ar ou a água. Por exemplo, não se pode ouvir um despertador se ele tocar no espaço, onde não há atmosfera.

Você vai notar variações dependendo do material usado. Quando o despertador é colocado na caixa, o som fica um pouco abafado porque o papelão absorve uma parte das ondas sonoras. O papel de presente, por ser fino, deixa passar mais o som e o resultado é um barulho mais forte. Já o plástico-bolha e a toalha absorvem mais as ondas sonoras e quase isolam o som.

Tem mais:

Você vai precisar de:

- 1 bexiga

1 Encha a bexiga e solte o ar, esticando a boca da bexiga.

O que acontece?

O ar passa pela parte estreita do balão e produz um som. O mesmo ocorre quando o ar passa por nossas cordas vocais. É assim que conseguimos falar e produzir sons.

Entre no site www.RECREIOnline.com.br e saiba mais sobre o trabalho dos cientistas.

O que acontece?

A luz é um tipo de onda. O facho de luz da lanterna passa pelos materiais transparentes. O papel-toalha e o sulfite deixam que alguma luz atravesse e são chamados de translúcidos. Já a cartolina preta, o tecido grosso e o papelão vão impedir a passagem da luz porque absorvem a energia luminosa e são chamados de opacos.

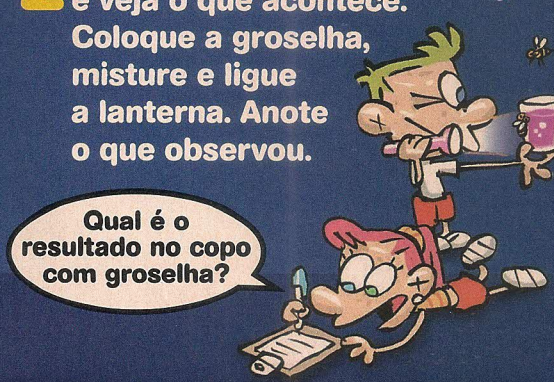
Tem mais:

Você vai precisar de:

- 1 copo de vidro
- água
- groselha

1 Coloque o copo na frente da lanterna, acenda a luz e anote os resultados.

2 Coloque água no copo e veja o que acontece. Coloque a groselha, misture e ligue a lanterna. Anote o que observou.



O que acontece?

A luz atravessa o copo com água, mas a imagem fica distorcida. É que, quando um raio de luz passa de um meio para o outro, ele muda de direção. A luz interage com as partículas da água e aí sua velocidade diminui. Já o copo com groselha só deixa a luz vermelha passar. A luz da lanterna é formada por todas as cores e a groselha bloqueia as outras cores. Esse material que filtra uma cor é chamado de filtro. Um exemplo é o protetor solar que usamos na praia. Ele bloqueia os raios ultravioleta que são invisíveis, mas perigosos para a pele.

Olha quem chegou para invadir a sua geladeira.

MINI SCHIN refrigerantes

CARTOON NETWORK™
CartoonNetwork.com.br

JOHNNY BRAVO · DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · KND THE KIDS NEXT DOOR

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network.
(s05)

Mini Schin.
Agora também com
KND - A Turma
do Bairro.
KIDS NEXT DOOR
experimenta!
SCHIN
guaraná
250

Acelere forte e entre numa disputa com a turma maluca de Crash.

BICHOS NA PISTA

O novo Crash Tag Team Racing é uma corrida divertida, com pistas cheias de perigos e competidores cheios de truques. Lançado para Playstation 2, GameCube, Nintendo DS e Xbox, o jogo traz os pilotos Neo Cortex, Von Clutch, Coco, N-Gin, Pasadena e, claro, Crash.

Há vários modos de competição e você pilota numa fazenda, nas ruas de uma cidade, na praia e até numa arena de motocross. O objetivo é chegar na frente, mas a missão não é fácil porque os concorrentes fazem de tudo para tirá-lo da prova.

Passe por cima de raios, roupas especiais e bombas de óleo e procure itens especiais pelos cenários para deixar seu carro mais poderoso.

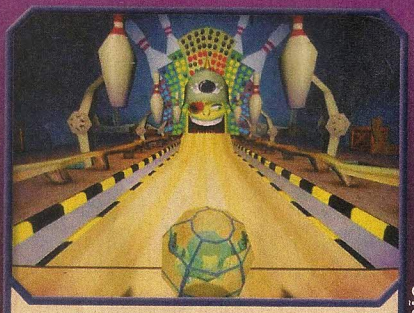
Chame a turma para uma disputa de verdade, com até oito jogadores, e experimente acoplar dois carros para criar uma supermáquina. Nesse caso, um piloto assume o volante enquanto o outro tenta detonar os adversários.

Desça do carro para pegar itens como fichas, peças e frutas na pista.

Use a mira e tenha paciência para não desperdiçar sua munição.

Faça a curva por dentro e acerte quem passar aberto em sua frente.

Com dois carros acoplados, você ganha poder de fogo, mas perde velocidade.

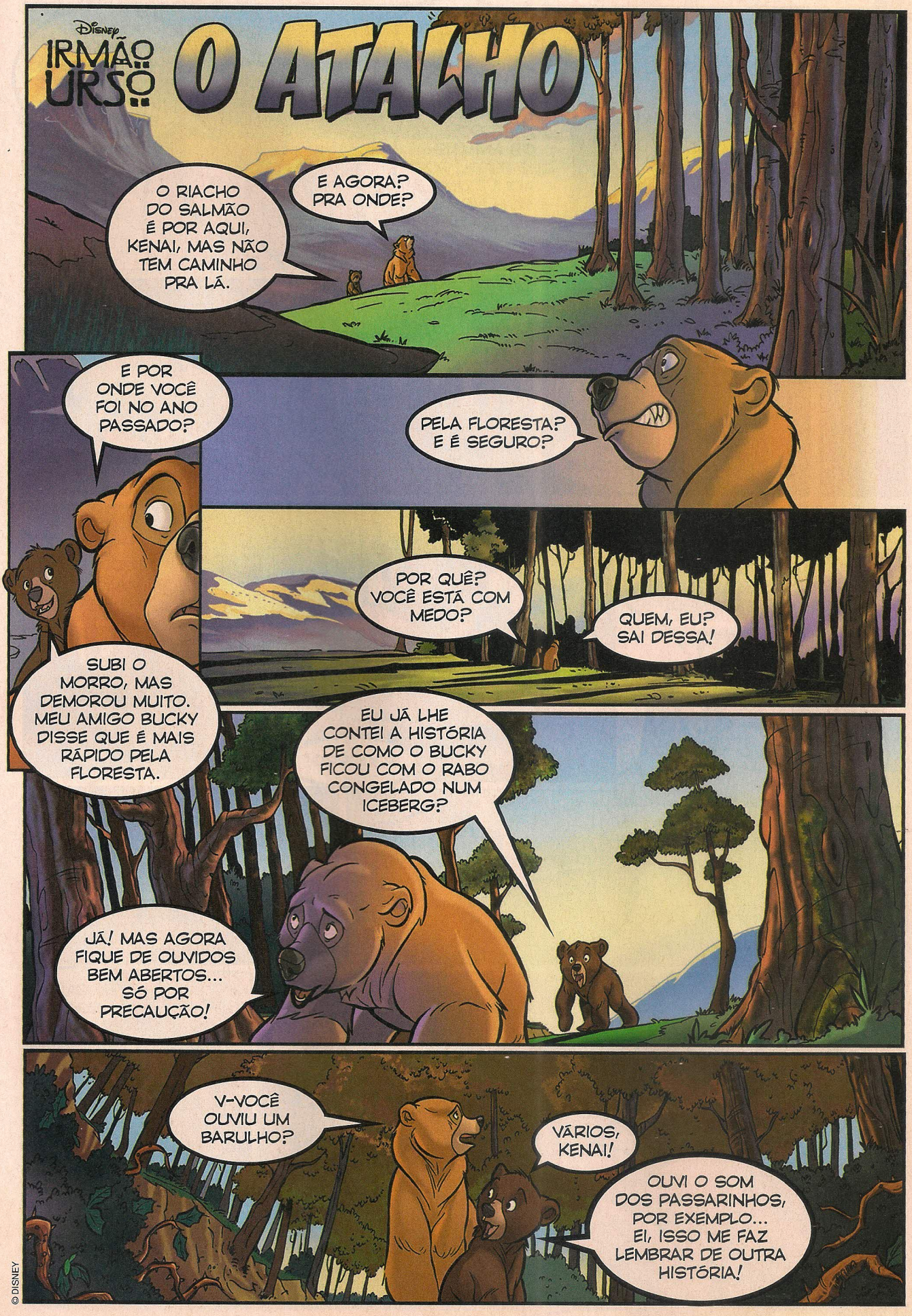


Fique atento ao botão direcional para acertar os pinos de boliche e faturar pontos.

DIVULGAÇÃO

Texto
THIAGO PARIJIANI

Disney
IRMÃO URSO
O ATALHO



© DISNEY

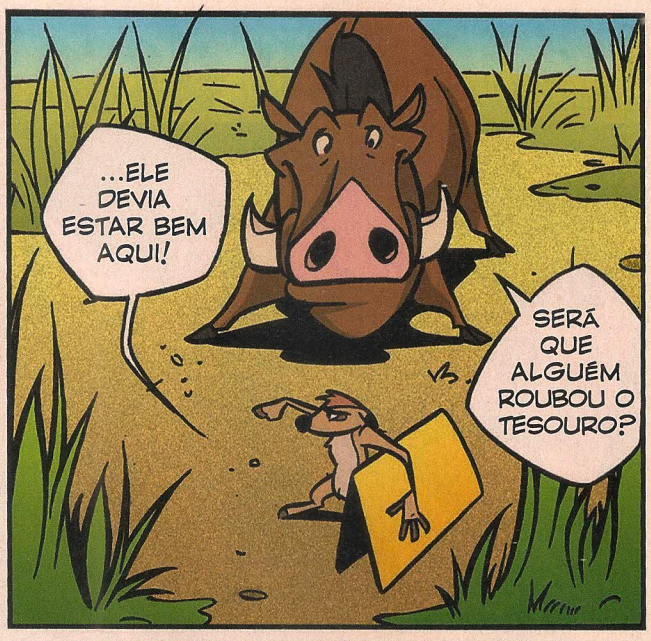
!EARRGHHH!
POR QUE VOCÊ GRITOU?
EU NÃO GRITEI!
SÓ ESTOU AVISANDO A TODOS OS ANIMAIS QUE ESTOU POR AQUI E QUE É BOM NÃO SE METEREM COMIGO!
POR QUE VOCÊ NÃO VAI NA FRENTE ENQUANTO VEJO SE NÃO NOS SEGUIRAM?
TÁ. EI! UM PÉ DE AMORA!
AI! AI!
KODA NÃO PODE SABER QUE O IRMÃO MAIS VELHO GRITOU POR CAUSA DE UM ESPINHO.
SAI! SAI!
TUDO BEM AÍ?
SOCORRO!
PEGUEI!
EU VOU ME AFOGAR NO RIO!
EU SALVO VOCÊ!

SPURRRRRRASH!
NÃO ESTOU ACHANDO GRAÇA!
QUE LEGAL, NÉ?
É... NUNCA ME DIVERTI TANTO...
EU PENSEI QUE CONHECIA TODOS OS ATALHOS POR AQUI, MAS NÃO SABIA DESSE.
VAMOS LÁ DE NOVO?
SABE, KODA, ACHO QUE PREFIRO O CAMINHO MAIS LONGO!
FIM

TIMÃO & PUMBA
CAÇA AO TESOURO
OBA! ACHO QUE ENGOLIRAM A ISCA, PUMBA! ME AJUDA!
VAMOS TER PEIXE PRO JANTAR?
AH... ISSO NÃO É PEIXE! É SÓ LIXO QUE ALGUÉM DEVE TER JOGADO POR AÍ!
NÃO É LIXO, PUMBA! PARECE ALGO MUITO IMPORTANTE!
É O MAPA DE UM TESOURO!
E TEM ATÉ UMA MARCA MOSTRANDO ONDE A GENTE DEVE COMEÇAR A PROCURAR!
LOGO...
O CAMINHO TÁ CERTO? E CADÊ O TESOURO?
EU AVISO QUANDO ESTIVER PERTO!
O TEMPO PASSA...
CUIDADO! O MAPA INDICA QUE AQUI TEM COBRAS!
EU NÃO QUERO ENCONTRAR NENHUMA DELAS!

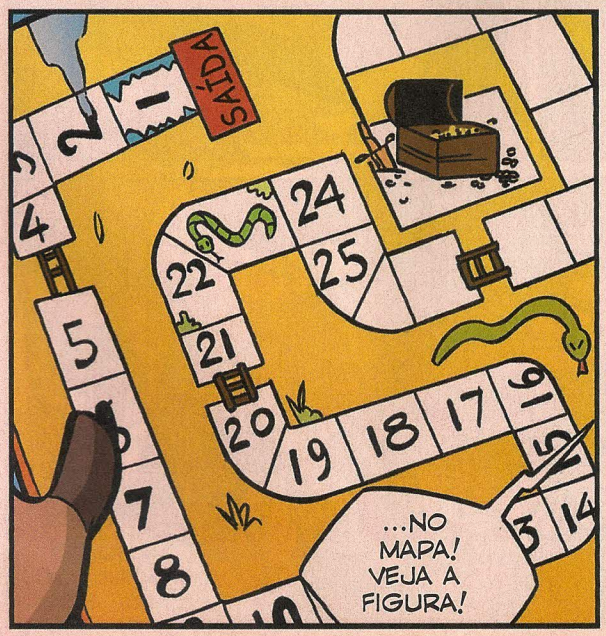
© DISNEY

MAS...
É AQUI, TIMÃO? NÃO VEJO TESOURO NENHUM.
ISSO É MUITO ESTRANHO. SEGUNDO O NOSSO MAPA...


...ELE DEVIA ESTAR BEM AQUI!
SERÁ QUE ALGUÉM ROUBOU O TESOURO?

A GENTE DEVE TER ERRADO O CAMINHO. NADA DE COBRAS...
VOCÊ VIU ALGUMA ESCADA? TINHA UMA NO MAPA, MAS EU NÃO VI NENHUMA!

NÃO! TENHO CERTEZA DE QUE NÃO VI ESCADAS...
MAS ELAS ESTÃO BEM AQUI...


SAÍDA
...NO MAPA! VEJA A FIGURA!

VAI VER FOI POR ISSO QUE O ANTIGO DONO JOGOU ESSE MAPA FORA...
ACHO QUE TEM ALGUMA COISA AQUI QUE A GENTE NÃO ENTENDEU...
FIM

Disney Aladdin

Seu desejo é uma ordem!

© DISNEY

ESTAMOS AQUI, AO VIVO... DIRETO DE UM BECO NO BAZAR DE AGRABAH! SOUUUU... EU!
NADA DE PAPO, GÊNIO! QUERO RIQUEZA! DESEJO SER CONHECIDO POR TODOS COMO RICO!
É PRA JÁ!
OI, RICO! COMO VAI?
RICO, MEU AMIGÃO!
M-M-MAS MEU NOME É HALFIZ!
NÃO FOI ESSE O PEDIDO!
OPS! FOI MAL, RICO!
NÃO ME CHAME DE RICO!
LOGO...
HALFIZ JOGOU A LÂMPADA FORA? O QUE DEU NELE?
BEM, ACHO QUE EU INTERPRETEI ERRADO ALGUNS DESEJOS DELE...
VOCÊ ACHA QUE A GENTE CONSEGUE SAIR DAQUI?
FAÇO TUDO POR MEU MESTRE! SÓ TENHO UMA CONDIÇÃO...
POSSO TER MINHA ANTIGA LÂMPADA DE VOLTA?
SEU DESEJO É UMA ORDEM!
FIM

MAIS SEMANAS MAX DIVERTIDAS

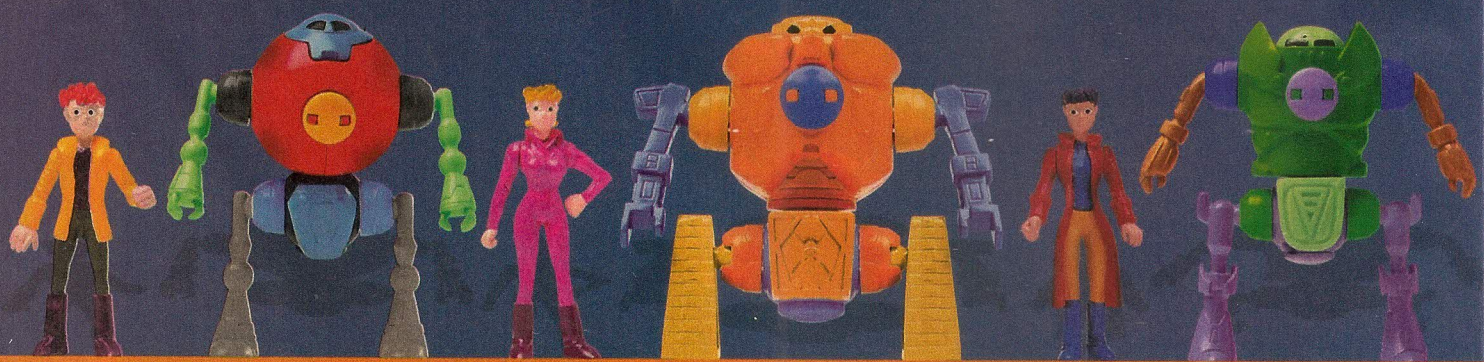
RECREIO

As Semanas Max Divertidas não param.

Nas próximas semanas da revista RECREIO, você vai ganhar a cada edição um personagem e um robô-armadura para colecionar, brincar e montar mais MAXROBITS.

Aproveite para completar a sua coleção!

Não perca!
Toda semana você ganha 1 personagem + 1 robô-armadura já lançados.



MAX Robits
A nova geração de robôs.

Patrocínio: MINI SCHIN

EDITORA Abril

RECREIO
Toda quinta nas bancas

Imagens ilustrativas. Personagens e robôs-armadura sortidos, não sujeitos a troca. Promoção válida a partir da edição 300 por tempo indeterminado.

Stone.

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ◗ SANDER

Resposta na página 42.

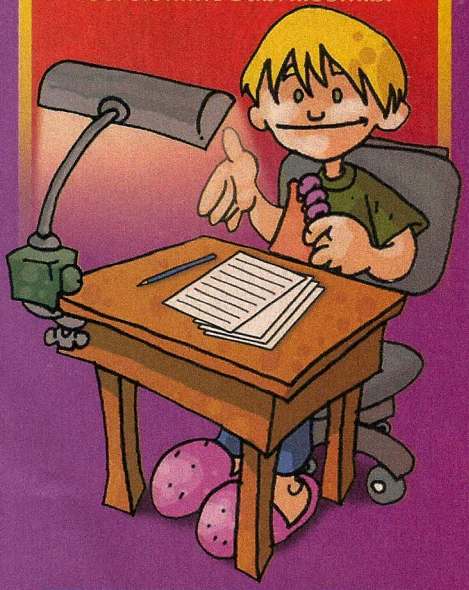
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Com quem o Sr. Alfinete é casado?
Com a Sra. das Dores.

Quem é o dono do cemitério?
O Seu Pultura (sepultura).
Marcelo de Campos, 10 anos
Limeira – SP

O que é pior do que encontrar uma onça?
Deixar que ela encontre você primeiro.
Luis Antônio Portella
Recife – PE

O que a Minnie foi fazer na televisão?
Uma MINNIEssérie.
Rafael Salim
Por e-mail

O que dá o cruzamento de um shampoo com um cachorro?
Um shampoodle.
Luís Ferri Dielhmann, 11 anos
Por e-mail

O que a vaca gosta de vestir quando vai à praia?
Bermuuuuuda.
Diogo Bosco Martins
Cuiabá – MT

Como se chama mosquito na sua cidade?
Na minha cidade, não é preciso chamar, ele vem sozinho.
Vinícios P. Morigi, 12 anos
Carazinho – RS

Por que o elefante pisou no marshmallow?
Porque ele não queria cair no chocolate quente.
Mauro Giotto Mazel
São Paulo – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Nafiato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Thiago Parijiani (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiários: Fabiane Zambon e Marco Antonio Moreira

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluídos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 299, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

ENIGMA

Leia as dicas do mago e ajude seu assistente a descobrir o nome dos livros mágicos.

- Em Uggah e Grifith, há uma estrela verde.
- A cor azul aparece em Fingal.
- Zazur está fechado.
- Não há nada verde em Groverofh e Grimore.
- Morganell, Grimore e Uggah estão abertos.

Resposta na página 42.

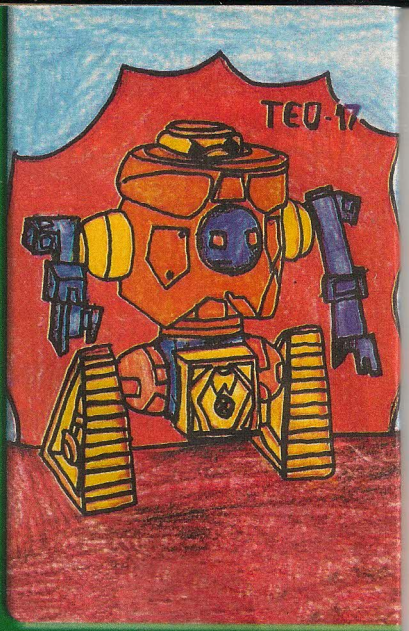
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

As irmãs Ana Cláudia, de 12 anos, e Beatriz, de 6 anos, moram em Lisboa e gostam muito da RECREIO!
PORTUGAL

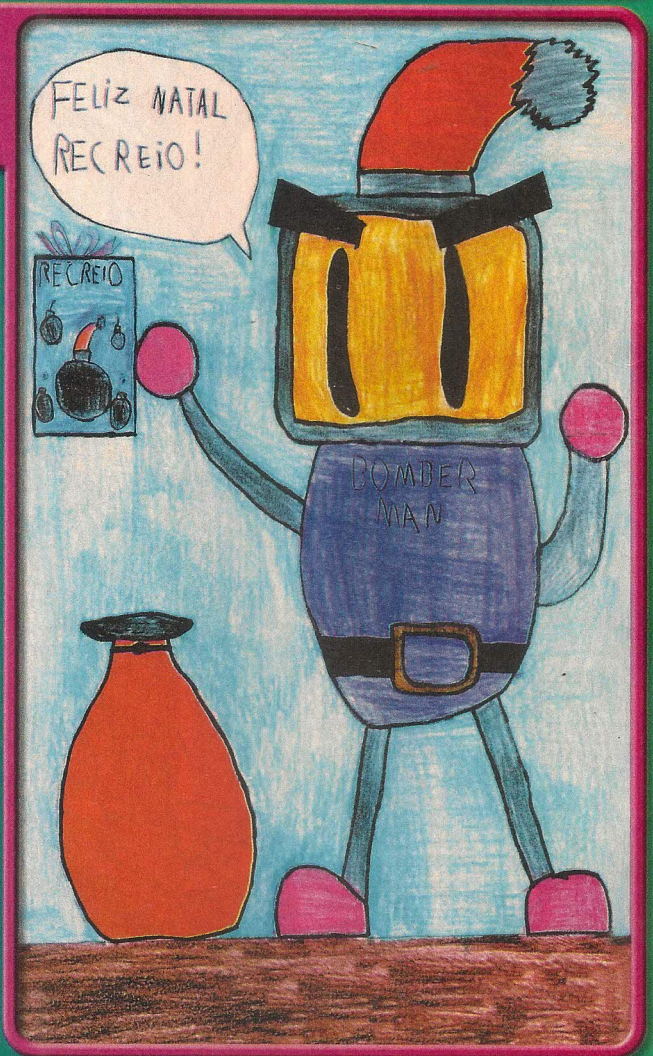


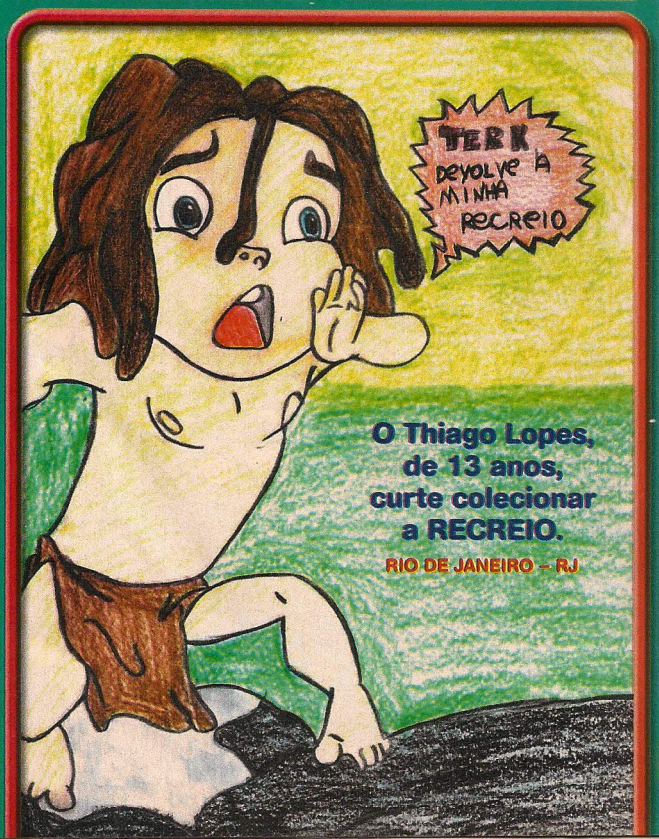
O Caio Brandão Seraphim, de 7 anos, adora brincar com os MAXROBITS.
BELO HORIZONTE – MG

Olá, pessoal! Gosto muito de desenhar e de pintar. Também adoro fazer os passatempos da RECREIO com a minha mãe e me divirto bastante com as piadas.
GABRIEL JERÔNIMO
PIRACICABA – SP

A Grabriele Oliveira Prado manda Feliz Natal a seus amigos!
SANTA BÁRBARA D'OESTE – SP

Olá, galera! Acho o máximo as histórias com os Incríveis!
OCTÁVIO A. R. PEREIRA
SÃO CAETANO DO SUL – SP





O Thiago Lopes, de 13 anos, curte colecionar a RECREIO.
RIO DE JANEIRO – RJ

A Mariana Vieira Zanatta, de 10 anos, curte muito a seção *Curiosidades*.

FOZ DO IGUAÇU – PR

Oi, turma! Sou fã da RECREIO há quatro anos e estou vidrado nos MAXROBITS! Adoro o desenho Megaman e queria que vocês falassem de novo sobre os personagens, ok?

FELIPE GUEDES LOUSADA

SANTOS – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, turma! Adoro as matérias sobre ciências e também a seção *Experiência*!

Riccelli Begnini

ITAÍ – SP

Pessoal, quero sugerir reportagens sobre o peixe-boi e o cavalo-marinho.

Caio Ronchi Borga

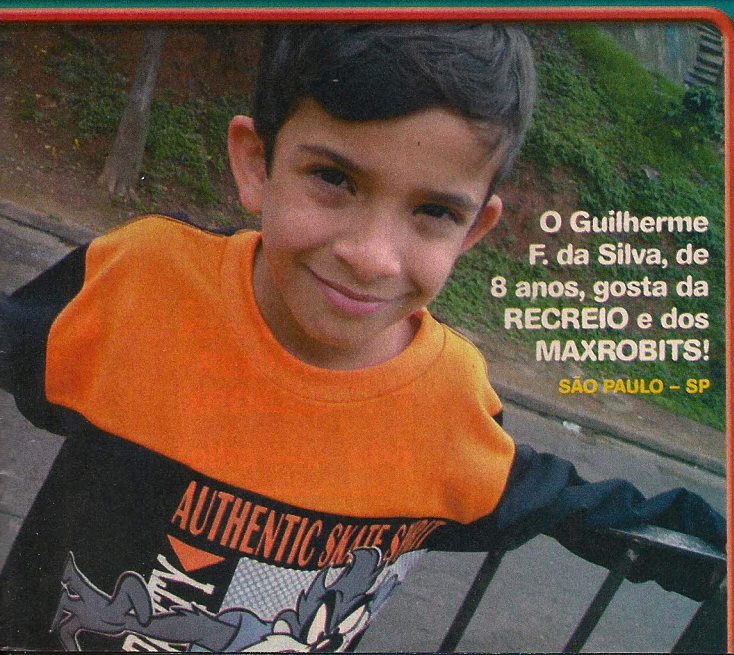
LAURO MULLER – SC

Adoro a RECREIO e queria ler mais sobre mágica na revista, tudo bem?

Fernando Souza Laube

A Bruna Balthazar, de 9 anos, fez uma colagem bem legal!

SANTA BÁRBARA D'OESTE – SP



O Guilherme F. da Silva, de 8 anos, gosta da RECREIO e dos MAXROBITS!

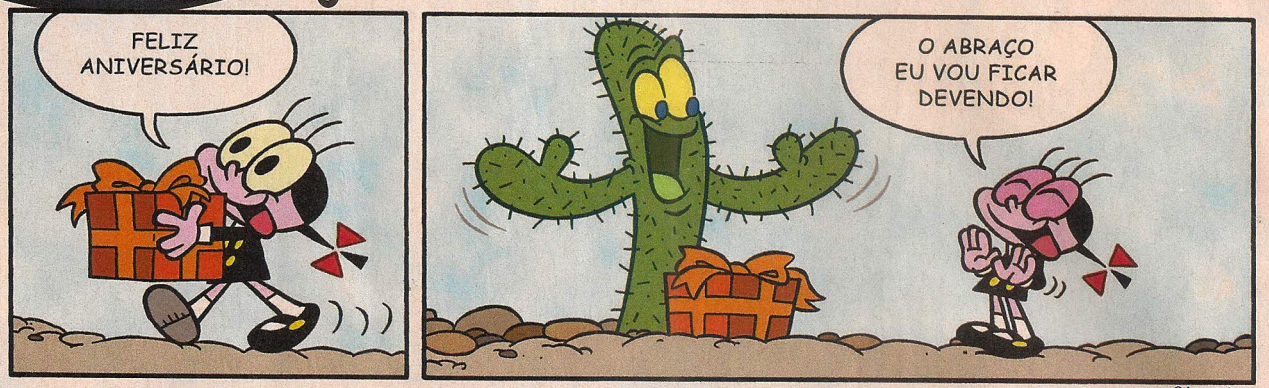
SÃO PAULO – SP

O Gabriel Dutra Nóbrega, de 8 anos, sugere matérias sobre pintores famosos.

TAGUATINGA – DF

tirinhas!

Anabel



© Lancast

por Lancast

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

A ◗ MORGANELL
B ◗ GRIMORE
C ◗ UGGAH
D ◗ FINGAL
E ◗ GROVEROFH
F ◗ ZAZUR
G ◗ GRIFITH

EDITORA Abril

Agora tem MAXROBITS no celular

Para baixar os papéis de parede MAXROBITS no seu celular:

1. Acesse o wap de seu celular.
2. Clique em Portal Claro e procure por RECREIO-MAXROBITS.
3. Escolha seu robô ou personagem preferido e faça o download.

Preço: R$ 2,30
Para um papel de parede ou um protetor de tela

Disponível só para clientes Claro (em breve também para outras operadoras)

Mais informações no site www.recreionline.com.br

MAX Robits

RECREIO

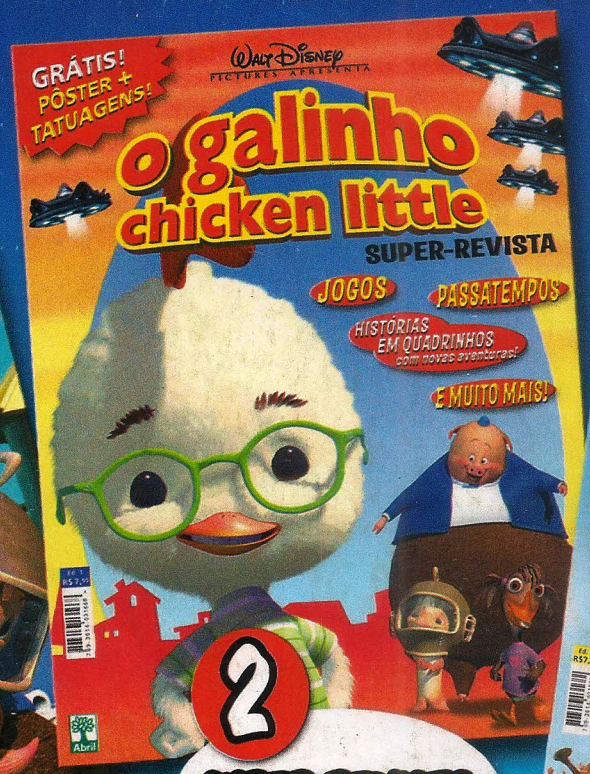
O CÉU ESTÁ CAINDO!

CHICKEN LITTLE É NOSSA ÚNICA ESPERANÇA. E VOCÊ TEM TRÊS CHANCES DE SE JUNTAR A ELE.

© Disney

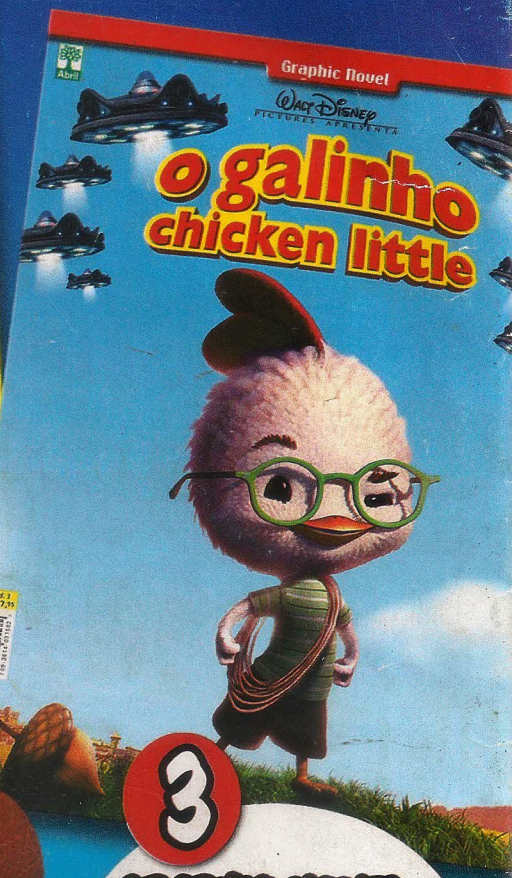
1

REVISTA PARA PINTAR E BRINCAR



2

SUPER-REVISTA



3

GRAPHIC NOVEL: A QUADRINIZAÇÃO OFICIAL DO FILME

E COLECIONE TAMBÉM O ÁLBUM DE FIGURINHAS!

JÁ NAS BANCAS!

EDITORA Abril

Para saber mais, visite o site
www.abriljovem.com.br